







































COLONIZATION: HILFSKARTE NR. 2

G E B Ä U D E K A R T E

	Gebäude*	Häm	Werk	Bev	Wirkung und Voraussetzungen
	Rathaus	0	0	1	Produziert Freiheitsglocken
	Zimmerei	0	0	1	Braucht Holz, um Hämmer herzustellen
	Sägewerk	52	0	3	Erhöht die Produktion von Hämmern
	Haus des Schmieds	0	0	1	Braucht Erz, um Werkzeuge herzustellen
	Schmiede	64	20	4	Erhöht die Produktion von Werkzeugen
	Eisenhütte**	240	100	8	Erhöht die Produktion von Werkzeugen
	Einpfählung	64	0	1	Verteidigung +50%
	Fort	120	100	4	Verteidigung +100%
	Festung	320	200	8	Verteidigung +150%
	Haus des Tabakhändlers	0	0	1	Braucht Tabak, um Zigarren herzustellen
	Tabakladen	64	20	4	Erhöht die Produktion von Zigarren
	Zigarrenfabrik**	160	100	8	Erhöht die Produktion von Zigarren
	Haus des Webers	0	0	1	Braucht Baumwolle, um Stoffe herzustellen
	Weberei	64	20	4	Erhöht die Produktion von Stoffen
	Textilwerk**	160	100	8	Erhöht die Produktion von Stoffen
	Haus des Rumbrenners	0	0	1	Braucht Zucker, um Rum herzustellen
	Rumbrennerei	64	20	4	Erhöht die Produktion von Rum
	Rumfabrik**	160	100	8	Erhöht die Produktion von Rum
	Haus des Gerbers	0	0	1	Braucht Pelze, um Mäntel herzustellen
	Pelzhandelsposten	56	20	3	Erhöht die Produktion von Mänteln
	Pelzfabrik**	160	100	6	Erhöht die Produktion von Mänteln
	Waffenkammer	52	0	1	Braucht Werkzeuge, um Musketen herzustellen; Braucht Nutzholz, um Artillerie herzustellen
	Waffendepot	120	50	8	Erhöht die Produktion von Musketen
	Waffenarsenal**	240	100	8	Erhöht die Produktion von Musketen
	Hafenanlagen	52	0	1	Ermöglicht Fischerei
	Trockendock	80	50	6	Ermöglicht die Reparatur von Schiffen
	Werft	240	100	8	Ermöglicht den Schiffbau
	Schulhaus	64	0	4	Ermöglicht das Lehren von Fähigkeiten der Stufe 1
	College	160	50	8	Ermöglicht das Lehren weiterer Fähigkeiten (Stufe 2)
	Universität	200	100	10	Ermöglicht das Lehren weiterer Fähigkeiten (Stufe 3)

G E B Ä U D E K A R T E (F o r t s e t z u n g)

Gebäude	Häm	Werk	Bev	Produktion und sonstige Anforderungen
 Lagerhaus	80	0	1	Erhöht die Lagerkapazität um 100
 Lagerhauserweiterung	80	20	1	Erhöht die Lagerhauskapazität um 100
 Ställe	64	0	1	Erhöht die Pferdezucht
 Kirche	52	0	3	Erhöht die Produktion von Kreuzen; ermöglicht die Errichtung von Missionen
 Kathedrale	176	100	8	Erhöht die Produktion von Kreuzen
 Verlag	80	0	8	Erhöht die Produktion von Freiheitsglocken
 Zeitung	120	50	8	Erhöht die Produktion von Freiheitsglocken
 Zollhaus	160	50	8	Nur mit Peter Stuyvesant möglich; ermöglicht automatisch den Schiffsverkehr von Handelswaren und den Handel mit anderen Kolonialmächten nach der Unabhängigkeitserklärung

* Die Gebäude, die hier fett gedruckt sind, erscheinen automatisch, wenn eine Kolonie errichtet wird. ** Der Beginn dieses Vorhabens ist nur mit Adam Smith möglich. **Häm** = benötigte Hämmer, um das jeweilige Gebäude zu bauen **Werk** = benötigte Werkzeuge, um das Gebäude fertigzustellen **Bev** = Mindestbevölkerung, um das Projekt zu beginnen

G E L Ä N D E K A R T E

Gelände	Benötigte Verteidigungs-		Produktionswerte*								
	Züge*	bonus*	Na	Zu	Tab	Baum	Pelz	Holz	Erz	Sil	Fisch
Flachland	2/1	50/0	2/3	0/0	1/1	1/2	2/0	3/0	0/0	0/0	0/0
Grünland	2/1	50/0	2/3	0/1	1/3	1/2	1/0	3/0	0/0	0/0	0/0
Prärie	2/1	50/0	2/3	0/0	1/2	1/3	1/0	2/0	0/0	0/0	0/0
Savanne	2/1	50/0	2/3	1/3	1/2	1/3	1/0	2/0	0/0	0/0	0/0
Feuchtgebiete	3/2	50/0	1/2	1/1	2/3	0/0	1/0	2/0	2/3	0/0	0/0
Sumpfland	3/2	50/0	1/2	2/3	0/1	0/0	0/0	2/0	0/0	0/0	0/0
Wüste	1/1	50/0	1/1	0/0	0/1	1/1	1/0	1/0	1/2	0/0	0/0
Tundra	2/1	50/0	1/2	0/0	0/0	0/0	2/0	2/0	1/2	0/0	0/0
Arktische Gebiete	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Hügellandschaften	2	100	1	0	0	0	0	0	4	0	0
Berge	3	150	0	0	0	0	0	0	3	1	0
Meer/Küste	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3

* Sämtliche Angaben beziehen sich sowohl auf bewaldete als auch auf unbewaldete Gebiete, es sei denn, die Geländeart läßt keine Bewaldung zu. "Benötigte Züge" bezieht sich auf die Anzahl der Züge, die eine Einheit benötigt, um in das jeweilige Gelände einzudringen. "Verteidigungsbonus" gibt - in Prozent - die zusätzliche Stärke einer Einheit, ausgehend von ihrer Grundstärke, für die Verteidigung in dieser Geländeart an. "Produktionswerte" gibt die Anzahl der Waren und Rohstoffen an, die in dieser Geländeart pro Zug hergestellt werden können.